

NOVÝ DOMOV

JAKUB ŠTÁDLER

Toto dobrodružství je koncipováno pro postavy na úrovních kolem šesté útočně, pro postavy na vyšších úrovních nebo početnější družiny (pět a více postav), lze snadno upravit sílu a hlavně počty nepřátel. PJ si nemusí lámat hlavu se složením družiny, toto dobrodružství jsem odehrál se sestavou: válečník, válečník, hraničář bez větších problémů (tzn. absence „kouzličích“ povolání vůbec nevadí).

Text určený na hlasité přečtení hráčům je psán kurzívou, text psaný normálním písmem je určený pouze pro Pána jeskyně.

ÚVOD DO DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství s mírně poetickým názvem Nový domov se odehrává ve světě Asterionu v prostředí Dračích skal. Konkrétně v místech, kde z hor vytéká řeka Fionn, čili na rozhraní Dračích skal a Země šelem. Pokud se postavy dostanou do těchto končin Tary (které dosud nebyly detailně popsány v žádném modulu), setkají se zde s otevřeným konfliktem mezi Mořským císařstvím, jež se snaží vybudovat stálou pevnost na úpatí Dračích skal kvůli nálezu slibné lintirové žíly a horalskými kmeny, původními obyvateli snažícími se vyhnat plavenské kolonizátory. Do tohoto konfliktu nenápadně vstupuje i Umrličí království s cílem vybudovat zde opěrný bod pro expanzi do Dračích skal. Postavy se tak dostanou doslova mezi mlýnské kameny a bude jen na nich, ke které straně se přidají.

Zláká je vidina bohaté odměny za pomoc Plaveňanům? Budou úpěnlivé prosby a příslib magického předmětu z dávných dob od horalského kmene Bereků stačit k jejich loajalitě k nim? Nebo se snad dají na stranu nekromanta Varimaxe kvůli příslibu nesmrtelnosti?

PROČ?

Každá událost má svoje „proč“. Takže zkusím stručně nastínit proč se právě sem plánují nastěhovat nekromanti a Plaveňané, čili proč zde hledají nový domov. Tyto informace by měly sloužit spíše jen pro PJ, hlavně v případě nekromantů.

Postavy by se z nich měly dozvědět jen útržky (často více či méně zkreslené pohledem tomu, kdo jim je poví), z kterých si příběh mohou jakž takž poskládat. Snad jen přítomností zdatného theurga v družině či extrémně nápaditého hráče můžeš poodhalit roušku tajemství Vieenových plánů, nebo rozkrýt všechny příčiny níže nastíněné.

Nutno podotknout, že o existenci vznešených elfů by se postavy dozvědět neměly vůbec, protože o jejich přítomnosti v Dračích skalách ví jen Vieen sám. Varimax o nich nemá ani potuchy a totéž lze říci o všech CP, se kterými se postavy při tomto dobrodružství mohou setkat.

Z pohledu Mořského císařství je to vcelku jednoduché. Primitivní obyvatelstvo, bohaté přírodní zdroje a možnost doplnout po řece až na místo určení dělá z této oblasti Dračích skal ideální místo pro zbudování pevnosti o důležitosti přinejmenším stejné jako jsou jiné osady na pobřeží Vnitřního moře.

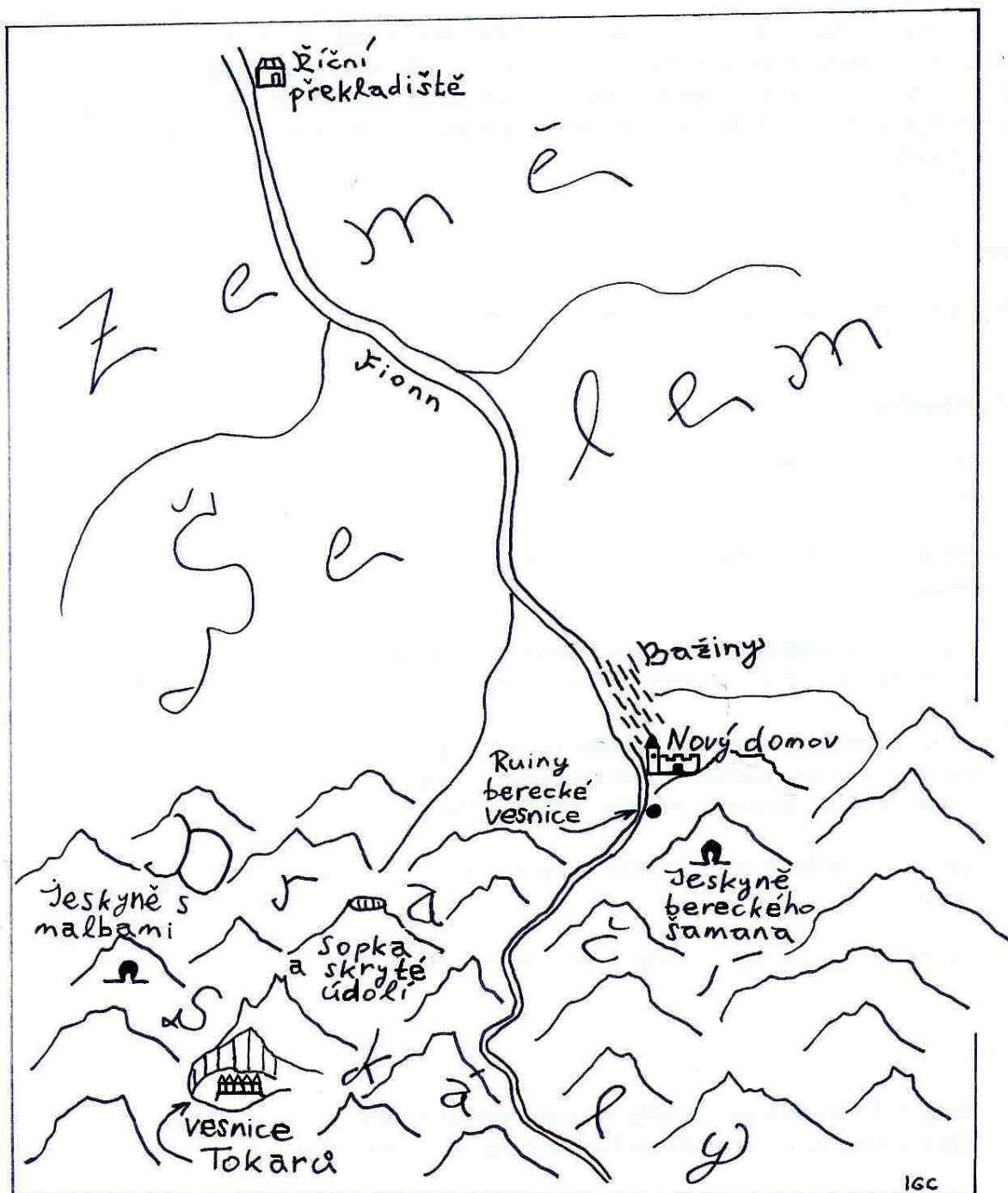
V případě nekromantů je to poněkud složitější. Umrličí království je v přímém ohrožení, protože příroda a samotný svět jsou natolik otřesení zrudnostmi a zvrácenostmi, které se dějí na území království, že se těmto odpornostem za každou cenu brání. Zemětřesení, silné bouře, sopečné erupce a další katastrofy se valí jako mohutné vlny tsunami jedna za druhou na tyto bezbožné ostrovy. Jsou čím dál tím častější a každá další pohroma je silnější než ta předcházející. Nadešel čas pro odchod do jiných končin Asterionu. Malé základny vyrůstají jako vředy na morem zasaženém těle všude po známém světě, většinou v odlehlých

končinách, aby měly čas rozrůst se a zesílit. V případě Dračích skal je ale ještě jeden důvod proč. Tím důvodem jsou vznešení elfové. Vieven si v jednom ze svých „záchvatů“ příčetnosti vzpomněl na jejich moc a sílu a vidí v jejich vyprovokování možnou cestu ke konečnému zničení všech nemrtvých. Jak známo, už v minulosti podporoval různé šílenosti právě z důvodu zničení svých výtvorů (přivolání přízračného draka a podobně). Když se mu podaří přesídlit Umrlčí království do Dračích skal a vyprovokuje elfy ke konfliktu, mohlo by se to podařit. Vždyť i samotní arvedané se vznešených elfů obávali.

Povšimni si, že v globálním měřítku by vyhnání nemrtvých družinou a tím i zhacení Vievenova plánu mohlo znamenat, že nemrtví „přežijí“, naopak pokud družina hraje zápornáky a přidá se na stranu Varimaxe, může to vést ke konečnému zničení nemrtvých. Zajímavý paradox, že?

Pro družiny, které nehrají ve světě Asterion:

- Mořské císařství neboli Plavena je pověstné svým kořistnickým způsobem osidlování nových území. Doslova drancují veškeré kraje, které prohlásí za své, obyvatelstvo si podrobí a zotročí, v případě odporu rozdrtí svou vojenskou silou. Mořské císařství se dá přirovnat například ke Španělům dobývajícím Nový svět.
- Vieven je hlavní velitel, jakýsi „král“ nemrtvých na Asterionu. Býval to mocný mág, který pomáhal lidem v boji proti skřetím armádám, které hrozily zničením lidského světa. Když už byla porážka lidí na dosah, dal se Vieven do experimentů s mrtvými schránkami a jejich konečným výsledkem bylo zrození nemrtvých. Ti nejdříve svého stvořitele poslouchali, ale postupně se vymkli jakékoli kontrole a to vedlo k ohromné bitvě, kde se spojily síly lidí a skřetů proti nemrtvé hordě. Nemrtví byli poraženi, ale ne zcela zničeni. Aby Vieven, v té době už nazývaný též Nešťastný, získal alespoň částečnou kontrolu nad těmito stvůrami, stal se jejich vůdcem a odvedl je daleko na jih kontinentu Tara, kde založil království nemrtvých, tzv. Umrlčí království. Ztratil již hodně ze své příčetnosti, ale čas od času se mu v hlavě zrodí plán, jak s konečnou platností zničit veškeré nemrtvé stvůry. Jeho poddaní (nekromanté) však nesmí nic poznat, a tak jeho plány často vypadají velmi rozumně a ambiciózně, vždy je v nich však skryta potencionální možnost zničení všech živých mrtvých.
- Vznešení elfové jsou velmi mocná rasa, je nich však jen velmi málo a záležitosti Asterionu je ani za mák nezajímají. Sídlí skryti ve středu Dračích skal, nemíchají se do problémů jiných ras, které o nich nic nevědí a znají je maximálně z pohádek. Jejich jediným cílem je návrat do jejich domoviny na Modrý měsíc. Samotní arvedané, dávná vymřelá a velmi vyspělá rasa, se jich obávali, takže pokud by se Vievenův plán podařil a vznešení elfové proti jeho výtvorům vytáhli do boje, mohli by být nemrtví konečně zničeni. Do tohoto dobrodružství vznešení elfové rozhodně žádným způsobem nezasáhnou!



ÚVOD PRO POSTAVY

Jak se postavy dostanou do oblasti Dračích skal záleží jen na vůli PJ. Způsobů je mnoho. Plaveňané mohou dělat na některém minkorském náměstí nábor dobrodruhů pro expedici do Dračích skal. Jedna z postav může mít v oblasti svůj domov, družina může v Minkoru vyslechnout fámou o prastarém trpasličím městě ukrytém kdesi na severu Dračích skal a podobně.

PJ může i ze samotné cesty do hor udělat dobrodružství, nic mu v tom nebrání. Do Dračích skal se mohou postavy dostat lodí proti proudu řeky Fionn nebo i po vlastní ose Země šelem. Při plavbě lodí se pravděpodobně setkají na pobřeží s loděmi Mořského císařství a dozvědí se o existenci nově budované pevnosti nesoucí jméno Nový domov.

Při cestě Zemí šelem se zas mohou od domorodých kmenů dozvědět o náhlém úbytku výprav bílých lidí a když se dostanou na dohled hor tak se mohou dozvědět o „velikém kamenném domě“ stojícím nad řekou Fionn ve skalách. Pro PJ je nejjednodušší, když postavy „nasměruje“ přímo do plavenské pevnosti (tedy pokud nemá některá v postav domov nějaké horalské vesničky, pak by se pravděpodobně snažili dostat nejdříve tam). Pokud postavy nepůjdou do pevnosti po řece či Zemí šelem, ale rozhodnou se jít horami, PJ je může upozornit na podivnou vylidněnost hor, absenci ptáků a větších zvířat (jde o důsledek činnosti nekromantů v severních částech hor, o tom ale postavy zatím nemají ani potuchy; zato je ale asi začne brzo trápit nedostatek potravy a proto se pravděpodobně vydají zpět do Země šelem).

POPIS UDÁLOSTÍ – PŘED PŘÍCHODEM DOBRODRUHŮ

Asi před třemi měsíci se po řece Fionn dostal na *lodi duchů* (což je zvláštní myšlenková – magická bytost; viz bestiář) do Dračích skal nekromant Varimax. Byl pověřen samotným Vienenem, aby na severu hor vybudoval základnu - první opěrný bod pro budoucí expanzi. Tím by umožnil vznik nového království nemrtvých zde na severu Tary. Varimax se svého důležitého úkolu doposud zhošťuje rozhodně skvěle.

Ihned po příjezdu nechal své tři nemrtvé havrany zjišťovat informace o zdejších barbarských kmenech a nemrtví opeřenci se za několik dnů vrátili s potřebnými informacemi. Na severu hor jsou dva silou vyrovnané kmeny horalů. Pastevci a lovci Berekové a válečníci Tokaři. Právě Tokaři si již zde na severu podrobili až na Bereký všechny ostatní kmeny (to se událo již před velmi dlouhou dobou, někdejší sláva horalských kmenů z Dračích skal dávno minula a nynější kmeny již zdaleka nejsou tak početné a silné, jako bývaly dříve; spíše by se kmeny Bereků a Tokarů daly označit za pouhá rodová společenství, klany).

Varimaxovi se v hlavě začal rodit plán, jak situace využít. Zjistil totiž, že Berekové odolávají náporu Tokarů jen s pomocí svého šamana – vetchého starce, který však oplývá ohromnou magickou silou, kterou využívá pro posilování svých soukmenovců, kteří se poté víc než vyrovnají svým tokarským protivníkům.

Kmen Tokarů je kmenem berserků, není se tedy čemu divit, že nemají vlastního šamana. Jejich náčelník je zároveň i „duchovním“ vůdcem, je však absolutně bez magické moci. Varimax se odhodlal k riskantnímu kroku – šel navštívit tokarskou vesnici. Málem byl umučen, ale nakonec se mu podařilo přemluvit náčelníka Rekana ke spolupráci. Vysvětlil mu, že příčinou proher s Bereký je jejich šaman a zároveň mu nabídl pomoc při jeho likvidaci. Rekan souhlasil a tak Varimax spolu se dvěma tokarskými válečníky vyrazil na vražednou misi.

Šaman Bereků Nomain je již velmi starý. Žije v jeskyni nedaleko hlavní vesnice Bereků. Varimax a jeho dva ochránci se k jeho domovu sice v noci nenápadně připlížili, starý šaman však na ně čekal. Kouzlem zabil jednoho z Tokarů, leč více již nezvládl.

Za Varimaxem se v ústí jeskyně vynořil velký stín. Odporná bestie z astrálního světa - narak (viz bestiář) šamana ihned napadla, její jed ho paralyzoval a narak do nebohého starce nakladl svého potomka. Po této demonstraci hrůzy a síly se Varimax se zbylým válečníkem (jež od té chvíle choval k Varimaxovi posvátnou bázeň a úctu) vrátil k Rekanovi. Z Varimaxe se mezi Tokary stala vážená osobnost, začali ho považovat za svého šamana, což přesně zapadalo do Varimaxova plánu.

Od té noci již berecký šaman svým druhům v boji nepomáhal, Berekové začali prohrávat a co víc, pár členů kmene se záhadně ztratilo (je to důsledek práce mladého narak, který obývá šamanovo nyní již mrtvé tělo a shání si potravu – viz bestiář). Varimax si podporou Tokarů získal hned po náčelníkovi Rekanovi nejdůležitější postavení v kmeni a na jeho žádost mu byly zpřístupněny jeskyně ve skalách, na kterých je vesnice vystavěna.

Jeskyně jsou přírodního charakteru a ke svému milému překvapení v nich nekromant objevil staré horalské pohřebiště, zřejmě již dávno zapomenuté. Varimax patří k frakci animatiků, takže své první nemrtvé přísluhovače začal tvořit ihned po zabydlení. Také zapověděl Tokarům vstup do jeskyní a naopak přikázal, aby veškerá mrtvá těla nepřátel nosili k němu. Tokarové věří (však jim to Varimax také sám navykládal), že ze zabitých nepřátel čerpá sílu a předává ji bojovníkům. V současné době má už Varimax v jeskyních k dispozici dost velkou nemrtvou jednotku, potřebnou k ovládnutí celé vesnice silou. Plány mu však překazil příjezd Plaveňanů asi měsíc po jeho vlastním.

Císařští mají s Dračími skalami velké plány. Jejich zvědové našli v oblasti hor žíly železa, stříbra a hlavně malé ložisko magického kovu lintiru. Pevnost Nový domov je výsledkem císařské mašinerie, která se rozhodla využít šanci urvat zase další území Tary pro své vlastní potřeby. Nevědomky tak narušili Varimaxovy plány.

Plaveňané totiž napadli bereckou vesnici a Berekové zmizeli neznámo kam. Velitelem plevenských sil je zkušený veterán Levislav Čierny. Je to voják každým coulem a doslovně plní veškeré rozkazy, které mu chodí přes moře z císařství. Podařilo se mu uzavřít smlouvu s divošským kmenem Enemijů ze Země šelem a mohl tak vybudovat překladiště na řece Fionn. Poté se pustil dál proti proudu a ihned, jak se jeho síly vylodily na úpatí hor, střetly se s Berekou a zahnali je hlouběji do skal. Poté dal Levislav rozkaz k vybudování pevnosti.

Berekové byli velmi oslabeni po soubojích s Tokary a bez šamana neměli nejmenší šanci odolat Plaveňanům. Proto se náčelník Rodim rozhodl přesunout kmen na jiné místo. Přes skalní puklinu, kterou objevil Rodimův syn Koristo unikli Berekové do skrytého údolí, o jehož umístění nemá nikdo jiný ponětí. Dokonce i Varimaxovi špehové – nemrtví havrani nebyli schopni nalézt místo úkrytu Bereků.

Necelá třicítka Bereků tak nyní relativně v poklidu žije ve vyhaslém nitru sopky, svá stáda horských koz si vzali sebou a zdroj vody – průzračné jezírko mají také plně k dispozici. A právě v tomto jezírku našli Rodim a Koristo zvláštní dar.

Na tomto místě se totiž kdysi odehrál souboj mezi temnou myšlenkovou bytostí a arvedanským knězem boha Gora, jež se do oblasti hor vydal na očištnou pouť. Kněz netvora zabil, ale sám byl smrtelně raněn. Jeho milá – kněžka bohyně Rianny, jež cestovala s ním ho našla umírajícího opřeného o skálu.

Když kněz zemřel, jeho milá se začala modlit. Modlila se tak silně, až ze skály začala tryskat voda a tělo mnicha se rozplynulo, jakmile na něj dopadla. Od té doby má jezírko léčivé účinky, odstraňuje únavu a má také blahodárný vliv na nejrůznější prokletí. Rodim s Koristem zde našli víru – zjevil se jim zde totiž ve snech bůh Gor a označil Koristu za svého vyvoleného zde v horách. Vyvoleného pro nadcházející boj proti temnotě. Vyslal Koristu do nitra hor pro prastarý předmět – čelenku onoho mnicha, jež zde zemřel před tisícovkami let a kterou jeho milá uložila do skalní dutiny nedaleko odsud jako jediný předmět, který po něm zbyl. Koristo s Rodimovým souhlasem tedy opustil úkryt a vydal se pro čelenku. Netušil ale, že čelenku už mezitím objevil nekromant Varimax.

Ten tento šperk vycítil pro jeho velmi silnou magickou povahu a učinil z něj vazebný předmět pro svůj zatím nejsilnější výtvar – mumii, jejíž tělo našel mezi kostrami v jeskyních pod vesnicí Tokarů.

Korista vedla Gorova zjevení až k Tokarům, nikým nezpozorován se dostal do jeskyní, kde našel nejen Varimaxovu laboratoř, ale také jeho oživlé výtvary. Podařilo se mu zabít mumii a podle pokynů z vizí si ihned nasadil čelenku, pro kterou přišel, na hlavu.

Jakmile tak učinil, zmocnilo se ho bojové šílenství. Povraždil mnoho Varimaxových výtvarů, jen jejich počet ho nakonec donutil ustoupit ven z jeskyní. Zvuky boje Korista s nemrtvými přilákaly pozornost Tokarů a to byl také důvod převratných změn po dlouhé patové situaci trvající skoro dva měsíce. Varimax byl nucen odhalit před kmenem své plány, mrtvá těla

nepřátel nepoužíval pro posilování tokarských válečníků, ale pro tvorbu nemrtvých. Navíc pár zmizelých Tokarů bylo také mezi nemrtvými. To horaly rozzuřilo.

Strhla se nová bitva mezi Tokary a zbytky Varimaxových nemrtvých. Varimax byl poražen a donucen ustoupit hlouběji do jeskyní, kde ukrýval svou tajnou zbraň – dva naraky (jednoho si přivezl sebou z Umrličího království, druhý se před nedávnem vylíhl z bývalého šamana Bereků). S jejich pomocí a také s pomocí několika málo orghisů Tokary přemohl a vybil je téměř všechny. Nechal žít asi dvacítku žen a několik válečníků a dětí. Během této bitvy byl zabit náčelníkem Rekanem jeden z naraků – ten původní. Varimaxovi tak po bitvě nezbyl téměř nikdo, kdo by mu sloužil. Přežil narak vzešlý ze šamana, několik málo kostlivců a poměrně početná smečka orghisů.

Tato bitva se odehrála několik málo dnů před příchodem družinky. Od té doby Varimax usilovně pracuje na znovuoobnovení své armády nemrtvých. Je nyní oslabený a pokud by Plaveňané přišli na to, co se zde odehrálo, nebyl by pro ně problém Varimaxe porazit. Proto také nekromant pověřil naraka, aby zaútočil na každého, kdo by se chtěl dostat do údolí Tokarů. Narak zabil už dvě hlídky zvěďů Mořského císařství, takže Levislav prozatím zakázal svým vojákům chodit směrem k tomuto údolí. Plně se soustředí na dokončení hradeb, obává se, že by se mohly kmeny horalů spojit a zaútočit na pevnost v době, kdy není plně obranyschopná.

Varimaxovi také přiděluje vrásky na čele Koristo, který jakoby zešílel a systematicky likviduje všechny nemrtvé, které Varimax vysílá do okolí pro zabezpečení údolí. Koristo však nezešílel, jen je prokletý. Magická moc čelenky se totiž vlivem dotyku s mumii poněkud pokřivila a tak není Koristo schopen ovládat svou zuřivost.

Na nemrtvé útočí od pohledu, na plavenské vojáky také, na ostatní humanoidy po sebemenším náznaku agresivity – i tasení zbraní považuje za agresi proti němu. Rodim se se svým synem od doby, co nosí čelenku setkal jen jednou a nebylo to setkání šťastné. Koristo totiž zabil dva berecké lovce, kteří doprovázeli Rodima při průzkumu. Rodim s těžkým srdcem uzavřel (zavalil) přístupovou cestu do skrytého údolí, aby se nemohl Koristo dostat zpět do vesnice. Mezitím totiž byla objevena jiná cesta do nitra sopky, která je nyní využívána.

POPIS UDÁLOSTÍ – PO PŘÍCHODU DOBRODRUHŮ

V této sekci popíšu jednu variantu průběhu dobrodružství. Je to takový vzorový postup pro kladné družiny, jež nemají původ v Dračích skalách. Jak už bylo nastíněno v úvodu do dobrodružství, cest k vyřešení problému v Dračích skalách je mnoho, PJ bude tedy muset poupravit některé části podle chování jeho družiny. Nebude to nijak složité, dějová linie je stále stejná.

Příjezd a první úkoly

Po příjezdu družiny do Dračích skal se ocitnou v rozestavěné plavenské pevnosti Nový domov. Do východní strany hory v pravidelném rytmu buší horníci – budují štoly, na hradbách se usilovně pracuje, takže chvíli potrvá, než se postav ujmou nějaký voják a ukáže jim jeden z mnoha stanů, který slouží jako velitelství pevnosti. Tam je přivítá velitel pevnosti Levislav Čierný. Řekne postavám, že by uvítal, kdyby mu pomohli s pár problémy. Za prvé, bude chtít zjistit, co je zač ta tajemná loď v bažinách, která tolik láká a zároveň děsí jeho muže.

Když se družina do bažin vypraví, nebude jí trvat dlouho, než narazí na loď duchů plnou přízraků. Vráti-li se s touto zprávou k Levislavovi, vyplatí jim malou odměnu – 20 zlatých a pokud o tom postavy neví, prozradí jim něco o slabinách nemrtvých, jejich náchylnosti ke stříbru a svěcené vodě.

Nabídne také mnohem větší odměnu (možnost nechat si stříbrné zbraně zadarmo) za to, když se postavy vrátí do bažin a loď zničí. Za dva měsíce budování pevnosti totiž horníci natěžili

něco málo stříbra, které postavám prodá a umožní je překovat ve zbraně v místní kovárně (shodou okolností bude množství stříbrné rudy zhruba odpovídat pro jednu jednoruční zbraň na každé dva členy družiny).

Místní Gorův kněz Marek také může postavám věnovat za patřičný obnos jednoho zlatáku za flakon zásoby svěcené vody. Takto vybaveny se mohou vydat zpět do bažin a nyní by už neměl být problém loď duchů porazit (pokud bys při zcela střízlivém porovnání síly družiny a lodě duchů dospěl k názoru, že to nezvládnou, pošli s nimi, Levislavovými ústy, několik plavenských vojáků jako doprovod; stejně tak, pokud útok postav selže a ony si budou lízat rány v Novém domovu, Levislavovo smýšlení o nich bude poněkud nelichotivé a do dalšího pokusu o zničení lodě duchů přidělí postavy k jednotce vojáků vedených seržantem Lavjou, jehož rozkazy bude družina muset poslouchat).

Po návratu do pevnosti Levislav družinu podle dohody odmění. Pokud postavy loď duchů porazí hned při prvním setkání, dostanou odměnu rovnou.

Cesta do údolí Tokarů

Po vypořádání se s lodí duchů Levislav přidělí postavám stany, kde si mohou vyléčit rány utržené v boji zároveň jim řekne o svém dalším problému – zmizení svých dvou hlídek u tokarského údolí. Nabídne postavám odměnu (dle úvahy PJ) za to, když zjistí, co se stalo s jeho muži, popřípadě odměnu zvýší, přivedou-li viníky živé do pevnosti. Vybaví postavy také hrubou mapou okolí (přesnější popis této části Dračích skal mohou postavy získat z rozhovoru s plavenskými zvědy v pevnosti; ideální je koupit jim třeba láhev pálenky, po té se vždy rozpovídají).

Pokud postavy přijmou, dorazí do úzké klikaté soutěsky v délce několika míl, kde se přibližně v polovině setkají se zraněným barbaram Koristem. Ten je napůl šílený a okamžitě na ně zaútočí. Pro postavy by neměl být problém Korista porazit.

Ten po své porážce upadne do bezvědomí (všimni si, že předpokládám, že tví hráči jsou natolik kultivovaní, že nezabíjejí bez rozmyslu!), poté, co se probere, nebude postavám odpovídat a jejich dotazy ani pod pohružkou mučení, dokonce ani při mučení samotném. Členka na jeho hlavě nejde nijak silou ani kouzly sejmout, při jakémkoli pokusu o její sebrání z hlavy Korista sebou zajatec začne házet a bude zuřivě nadávat. Postavy může napadnout, že je to on, kterého hledají a budou se chtít vrátit do pevnosti. V tom případě se při zpáteční cestě soutěskou střetnou s třemi lovci z kmene Bereků.

Setkání s lovci – postavy nešly dále do údolí

Ti naopak nejsou vůbec agresivní, ale budou se velmi zajímat o Korista, vyptají se postav kde ho družina našla a hlavně ho budou chtít od družiny vykoupit. Peníze ovšem nemají, budou nabízet kožešiny, zbraně a jídlo. Postavy se zřejmě nenechají přemluvit k vydání Korista, a tak jim horalé po několikaminutovém dohadování mezi sebou nabídnou jít k nim do vesnice za náčelníkem, který pro mě bude mít mnohem cennější odměnu. Pokud postavy Korista obviní z vraždy vojáků, horalé to rozhodně neodmítnou, z jejich pohledu jsou plaveňané vetřelci a nepřátelé, co jim zabírají půdu a opět navrhnou, aby šla družina s nimi k jejich náčelníkovi, který jim vše dokáže vysvětlit.

Cesta do nitra Tokarského údolí

Pokud se rozhodnou pokračovat dále směrem do údolí s Koristem jako zajatcem, dojdou až na konec soutěsky, kde se před nedávnem nejspíš odehrál souboj. Kolem ústí soutěsky leží několik mrtvých těl. Při bližším ohledání zle rozpoznat, že tyto bytosti jsou zřejmě již delší dobu mrtvé, svalstvo mají rozpadlé, šaty potrhane, prostě vypadají jako by je někdo vyhrabal z hrobu. Jsou tu také dvě těla vojáků v plavenských uniformách (jde o pět zombií, které se zde

střetly s Koristem, to ony jsou původcem jeho zranění). V okamžiku, kdy budou postavy prohledávat mrtvé, je ze vzduchu napadne narak.

Pokud bude narak vážně zraněn, pokusí se uletět do tarotské vesnice, která je odsud vidět. Postavy se ho jistě budou chtít vydat pronásledovat, neměl bys jim to však dovolit. Jednak je bude zdržovat svázaný Koristo (ten se také po celou dobu souboje s narakem bude zuřivě snažit osvobodit se z pout a pokud se mu to povede – což je na vůli PJ, ihned se zapojí do boje na straně družiny), druhak se z lesa začnou vynořovat oddíly nemrtvých, které se vydaly pronásledovat zraněného Korista. Zvol jejich počet a druh podle síly družiny, mělo by jich však být tolik, aby postavy pochopily, že tenhle souboj nevyhrají.

Setkání s lovci – postavy šly dále do údolí

Při zpáteční cestě se potkají s horaly, viz výše. Bude je ovšem tlačit čas, vzhledem k nemrtvým, které mají v zádech, a tak by se rozhovor neměl příliš zdržovat. Pokud to hráči budou protahovat, neostýchej se nechat dorazit předvoj nemrtvých až k nim.

Postavy zabijí Korista

No a konečně pokud při souboji s Koristem budou chtít horala zabít, nechej je. Přinesou-li jeho tělo zpět do pevnosti plaveňanů, Levislav jim vyplatí jen část odměny a pošle je znovu propátrávat skály a hledat Koristovu vesnici, neboť nemá žádnou jistotu, že právě jenom Koristo je ten, kdo zabil jeho muže (tedy pokud postavy nebyli u ústí údolí a nebojovali s nemrtvými).

Postavy odvedou Korista do plavenské pevnosti

Pokud postavy odmítnou jít do skrytého údolí s barbary a vrátí se s Koristem do pevnosti, bude jim vyplacena vyšší odměna (opět jen v případě, že se postavy nestřetly s nemrtvými, popřípadě se o střetu s nimi nezmíní) a Koristo bude popraven a pověšen na hradbách jako výstraha.

Pokud tedy postavy označí Korista jako vraha vojáků, bude chtít Levislav vypátrat jeho vesnici a jelikož Koristo nepromluví, pověří družinu tímto úkolem. Bude mít za úkol vypátrat Koristovu vesnici, samozřejmě za další odměnu (opět dle úvahy PJ, například glejt zaručující svobodný průchod plavenským územím, možnost volného lovu pro maso i kožešiny apod.). Po opuštění pevnosti družinu opět zkontaktují lovci kmene Bereků a budou opakovat svoji předešlou nabídku, na oplátku za život Korista. Postavy se tedy nesmějí podřící, že Korista právě věší na hradby Nového domova.

SKRYTÉ ÚDOLÍ

Cesta do skrytého údolí vede skrze dlouhou skalní puklinu, stěží viditelnou ze vzdálenosti větší než pět sáhů. Je zarostlá křovinami a široká tak akorát pro jednoho člověka. Postavy tedy bez pomoci horalů z kmene Bereků puklinu téměř nemají šanci nalézt. V nitru vyhaslé sopky nyní sídlí zbytky Bereků. Jejich náčelník Rodim družinu uvítá.

Pokud šla s lovci hned po zajetí Korista, bude se jí snažit přemluvit (obecnou řečí vládne pouze náčelník, jeho syn a jeden z lovců, který se s družinou setkal v průsmyku, základy horalského jazyka se zde postavy mohou naučit), aby pomohla jeho lidem a ne těm plavenským kořistníkům.

Popíše jim vývoj událostí od záhadného zmizení jejich šamana. Berekové neví, jaký je šamanův osud, po jeho souboji s narakem se totiž uchýlil do jiné jeskyně, aby nebyl hned odhalen a zabit. Barbaři ví jen o tom, že jednoho dne zmizel a poté se začali v noci ztrácet osamělé strážce, děti, ženy. Poví jim i o objevení se tajemného šamana kmene Tokarů a vzájemných pŕtčkách s Tokary až po příjezd Plaveňanů a jejich ústup sem do nitra hory.

Popíše také postavám, že jeho syn je nejspíš pod vlivem temné magie, protože takhle se nikdy nechoval. Bude mít podezření na členku co nosí a požádá postavy o pomoc. Pová jim také, že k němu a jeho synovi začal promlouvat bůh války – Gor a ten synovi nařídil jít pro tu prokletou členku. Nyní je zmatený, protože neví, jestli si špatně vyložil, co po nich Gor chtěl, nebo je oklamal nějaký zlý duch hor a přivedl jeho syna do neštěstí. Požádá postavy o pomoc a nabídne jim za jejich služby kouzelný předmět – magickou sekeru, se kterou bojoval jeho prapraděd proti hrůznému baziliškovi a zvítězil. Je to válečná sekera 4/+3/-1, proti myšlenkovým bytostem 4/+6/0, navíc dává bonus +3 na pasti proti zkamenění a zmámení.

Výměnou za tuto zbraň bude po postavách chtít nalézt způsob, jak jeho syna zbavit prokletí. Bude trvat na tom, že si Korista ponechá zde v údolí, zatímco budou postavy hledat řešení.

To je jednodušší, než by se mohlo zdát. Jen musí postavy napadnout dojít se podívat na místo, kde měly být členka původně umístěna. O tomto místě ví díky Gorově vizi jen Koristo a Rodim (a také Varimax, který ji tam našel první). Zatímco Koristo neřekne nic, Rodim postavám rád poví, kde mají puklinu ve skále hledat. Až ji naleznou, zjistí, že prasklina se rozšiřuje do poměrně prostorné jeskyně, která obsahuje neumělé nástěnné malby. Na těch jsou zobrazeny zelené postavičky (postavy v nich mohou poznat gobliny, pokud už se s nimi setkali) různě zohyzděné, se šílenými výrazy v obličejích, s polámanými údy a podobně jak vstupují do jakéhosi jezírka, které napájí vodopád prýstící ze skály.

Na protější stěně jeskyně je vyobrazeno, jak z tohoto jezírka vystupují zdraví goblini, údy narovnané, výrazy normální (vše je samosebou velmi neumělé a stylizované – něco na způsob pozemských pravěkých maleb, takže může postavám chvíli trvat, než na to přijdou (nebo lze použít přiměřenou past na inteligenci)). To by mělo postavy nasměrovat zpět do skrytého údolí, kde se jezírko nalézá.

Pokud v něm Korista vykoupají, členka z jeho hlavy rázem spadne do vody a už nebude k nalezení. Prokletí z Korista bude sejmuto a postavy nyní dostanou slíbenou sekeru. Také Koristo se rozpovídá, vypoví, co se děje v tokarské vesnici a co všechno viděl. Ví o vyvraždění vesnice i o nekromantovi Varimaxovi. V jeho laboratoři viděl mnoho pokladů, včetně ohromného krystalu, který zářil energií a který Varimax úzkostlivě chránil, když Koristo bojoval s nemrtvými v jeskyních.

Nyní už se družina může zabývat hlavní zápletkou celého dobrodružství. Buď se přidali na stranu Mořského císařství, pomohli zničit loď duchů a zjistili, co se stalo s hlídkujícími vojáky. Také našli sídlo kmene Bereků a Plaveňané se nyní chystají na údolí udeřit (pokud budou postavy za viníky označovat horaly), nebo Levislav vyšle postavy do údolí Tokarů zjistit sílu nemrtvé armády.

Pokud se přidali na stranu kmene Bereků, naznačí jim náčelník Rodim, že jestli má být v horách opět klid, nebude stačit pouze zničit nemrtvé, ale i vyhnat Plaveňany. Jak toho dosáhnout ale neví. Postavy by měly samy přijít na to, že musí proti sobě postavit obě síly, nemrtvé a Plaveňany. Pokud na to nepřijdou, nějak jemně jim to naznač.

Vzorové řešení

Nejjednodušší je přesvědčit Levislava, že družina pracuje stále pro něj a že zkrátka jenom nenalezla bereckou vesnici, ale naopak zjistila, že za zmizením jeho mužů stojí nemrtvé stvůry a že znají i jejich počet. Levislav dal pro jistotu z natěžené stříbrné rudy vyrobit zbraně pro své vojáky a tak deset plavenských vojáků má k dispozici široké meče ze slitiny železa a stříbra. Družina nejspíše počet nemrtvých silně podhodnotí a to Levislava vyprovokuje k akci. Jednoduše vycítí svou šanci a pošle svou armádu proti vesnici Tokarů, kde se s nimi střetne. Ve skutečnosti jsou síly císařství i Varimaxe srovnatelné. Vojáci mají mírnou početní převahu (je jich něco k šedesáti).

Vojáci tedy vyrazí na pochod k vesnici Tarotů. Varimax má díky svým havranům o jejich příchodu i počtech dokonalý přehled, neví však, že jsou někteří z nich vybaveni stříbrnými

zbraněmi. Strhne se bitka, které se postavy mohou a nemusejí zúčastnit. Lepší by samozřejmě bylo, kdyby bitvu nechali proběhnout, nemrtví v ní zvítězí, i když rozhodně ne tak drtivě, jak Varimax očekával.

Zbytky vojáků se stáhnou do pevnosti, nebudou jí však schopni ubránit. Varimax pošle své jednotky na zteč proti pevnosti, sám se bude v jeskyních pod vesnicí Tokarů snažit doplnit stavy svých vojsk. U sebe bude mít jenom minimální ochranu (naraka a několik animovaných zombií a orghisů).

Teď je ten správný okamžik pro postavy, Nový domov se stává hřbitovem pro plavenskou expanzi a družina se vydá do nitra tokarského údolí. Vesnice je prázdná, nikdo ji nebrání. V podzemních jeskyních je několik kostlivců, kteří hlídají zbývající Tokary a nekromant Varimax se svou ochrankou. Pokud postavy zničily loď duchů, nebude mít Varimax jak z hor uniknout, pokusí se tedy postavy uplatit truhlou s vazebnými předměty (šperky a drahokamy v celkové hodnotě 500 zlatých), aby se přidaly na jeho stranu. Slíbí postavám pohádkové bohatství a možnost věčného života.

Pokud nehraje družina za vyložení záporné postavy, měla by si nad Varimaxovou nabídkou jen odplivnout a bez milosti ho zabít. Varimax sice nic moc krom animování nemrtvých neumí, ale stále si pamatuje některá útočná kouzla, takže nebezpečný být dokáže (většinu magenergie však vypotřeboval na tvorbu svých výtvorů, takže na to jako PJ musíš pamatovat). Při absenci jeho plánu úniku přes loď duchů bude bojovat do konce, jinak se přes hyperprostor pokusí dostat k lodi a zmizet.

Po smrti Varimaxe postavy upoutá velký krystal křišťálu uložený ve skalním výčnělku. Tento krystal matně září. Alchymista v něm může vidět magenergii, popřípadě když Varimaxe nezabijí, pouze omráčí, tak ten jim výměnou za svobodu řekne jeho pravý účel – a to sice že krystal je vazebný a po jeho rozbití zemřou všichni nemrtví, které ovládá. Když krystal nerozbijí, budou muset pobít zbývající nemrtvé v pevnosti Nový domov sami ... respektive s pomocí osvobozených Tokarů a přeživších Bereků, kteří se spojí a půjdou spolu s družinou vyhnat přeživší nemrtvé a plavenské jednotky pryč z hor.

Toto bylo jenom jedno z možných řešení, postavy mohou, a jak už tomu tak bývá tak i přijdou s jiným řešením úkolů, které jim předložíš. Znáš ale už nyní důvody dění v Dračích skalách a měl bys tedy být schopen dobrodružství zdárně řídit, ať už tvoji hráči vymyslí cokoliv.

Tím samotné dobrodružství končí. Družina si může vybrat odměnu ve formě zbraní a zbrojí plevenských vojáků, šperky a vazebné předměty z padlých nemrtvých, a víceméně cokoli je napadne si jako odměnu vzít a je to reálné.

DŮLEŽITÉ LOKACE

Říční překladiště

Po několika dnech plavby proti proudu řeky Fionn se už vážně začínáte nudit. Počáteční nadšení z krásy Země šelem dávno opadlo a nikoho už nebaví sledovat stáda gazel, antilop, slonů, líně se povalující lvy a supy kroužící nad krajinou a hledající zdechliny. Chtělo by to změnu. Nějakou akci. No prostě něco.

Vyruší vás křik. Že by se konečně něco dělo? Rozhlížete se po palubě po původci výskání, když tu na levém břehu uvidíte skupinu domorodců jedoucích na zebrách, jak zběsile mávají nad hlavami oštěpy. To oni křičí. Vypadají že se připravují na útok. Ale nesměřují na loď, jedou dál, před vás. Podíváte se, kam míří, když tu uvidíte několik desítek sáhů před přídílí lodi molo. A na molu vojáky v plavenských stejnokrojích. Před vámi se právě z úkrytu keřů a nízkých stromů vynořilo jakési překladiště. Několik nahrubo postavených dřevěných srubů, dvě mola a jedna velká budova, snad kasárna nebo skladiště. Divoši právě vjeli doprostřed mezi chatrče a vypadá to, že žízňají po krvi. Ale co to? Sesedají a z nejbližšího srubu k nim kráčí postarší

voják. Mírně kulhá. Dává se s nimi do řeči. Vypadá to, že ti divoši přijeli obchodovat a ne vraždit.

Pokud postavy volí cestu po souši přes Zemi šelem, na toto místo pravděpodobně vůbec nenarazí a můžeš ho směle přeskočit.

Asi padesát mil proti proudu řeky od Dračích skal se v úkrytů keřů skrývá malé plavenské překladiště. Tři dřevěné sruby, dvě mola a jedna velká dřevěná budova je vše, co je zde k vidění. Kupodivu jako sklady slouží malé sruby a ne ta velká budova. Důvod je ale prostý. Velká budova slouží jako kasárna, je bytelnější a lépe se brání případným útokům. Plaveňané mají smlouvu s kmenem, kterému území patří (výměnou za pár železných zbraní a trefek je kmen nenapadne a umožní jim vystavět si na jejich území základnu), a proto tvoří posádku překladiště pouhých osm vojáků a jejich velitel, onen kulhavý voják jménem Radek. Dalších deset námořníků tvoří posádku menší říční lodě. Kvůli mělké vodě se tady musí zásoby a zboží z velkých mořských lodí přeložit na menší, kterými lze pokračovat až do pevnosti Nový domov. Postavy zde nic moc na práci nemají, mohou přespat ve velkém srubu za obnos několika stříbrných, dokoupit zde zásoby oleje, provazy, pochodně, křesadla, jídlo apod. Sruby obsahují zásoby masa naloveného divochy výměnou za zbraně, několik zbraní, hlavně hlavice oštěpů a železných hrotů šípů, zásoby oleje a dalšího vybavení pro potřeby místní posádky.

Radek jim může poskytnout několik informací o zdejších poměrech s divošskými kmeny (nechť si je každý PJ upraví podle potřeb svého pojetí Asterionu) a základní informace o nově budované pevnosti Nový domov. Radek je voják tělem i duší, kulhá po souboji s náčelníkem jednoho kmene ze Země šelem a rád se o svou historku s ostatními podělí. Pokud se k němu postavy budou chovat hrubě, neřekne jim nic a dá je hlídat svými muži. Jeho muži jsou válečníci na 1. úrovni (Síla 15/+2, Obratnost 10/+0, Odolnost 15/+2, šupinové zbroje, široké meče a štíty, 60 zt každý), Radek je pak válečník na 5. úrovni (Síla 17/+3, Obratnost 7/-2 (kulhá), Odolnost 15/+2, vybavení stejně jako jeho muži, 150 zt). Pokud postavy vojáky napadnou, přijde je bránit i posádka říčního člunu, válečníci a zloději na prvních úrovních, beze zbrojí, ozbrojeni šavlemi, tesáky a obušky.

Dračí skály

Dračí skály mají, jak už název napovídá, špičaté a holé vrcholky, z nichž některé dosahují výše až okolo tří a půl tisíc sáhů. I v těchto zeměpisných šířkách je u jejich vrcholů dosti chladno a jsou porostlé pouze kosodřevinou. Až do středních výšek jsou ale jejich svahy zalesněné. Mezi skalami se často prohání skučící severní vítr, který využívají při svém letu sokoli. Křik sokolů, plachtících vysoko nad horami, aby se vzápětí vrhli dolů za kořistí, padající se staženými křídly jako kámen, je tu obvyklým zjevem.

(převzato z Hlavního modulu)

Pevnost Nový domov

Z ranní mlhy se před vámi náhle vynořil horský masiv Dračích skal. Z údolí před vámi vytéká řeka Fionn, na jejím levém břehu se rýsují rozestavěné hradby Nového domovu. Pevnost samotná se tyčí na skalní plošině asi deset sáhů nad řekou. Všude se horečně pracuje. Zedníci se sebejistě pohybují po vratkém lešení, nádeníci pod hradbami připravují nové kamenné bloky a přes rumpály a kladky je přepravují k čekajícím zedníkům. Na dokončených částech hradeb hlídkují lučištníci, stejně tak na rozestavěné hlídkové věži, která se tyčí za hradbami.

Pevnost Nový domov se hrdě tyčí na východním břehu řeky Fionn na skalním ostrohu nad hladinou řeky. Pevnost samotná je čtvercového půdorysu, v každém rohu se již začínají rýsovat věže, které ovšem zdaleka nejsou dokončeny. Z východní strany pevnosti nejsou

hradby potřeba, pevnost je totiž doslova přilepena k horskému masivu. Severní a jižní hradby jsou už téměř hotovy (tedy hradby směrem do Země šelem a do nitra Dračích skal). Hradba východní, tedy směrem k řece, je zatím pouze ve formě dřevěné palisády.

Přímo uprostřed pevnosti se tyčí vysoká dřevěná strážní hláska s kamennými základy, zřejmě je v plánu ji přestavět do kamenné podoby až budou hotovy hradby. Brány vedou z pevnosti dvě, jedna na sever, druhá na jih do hor. Přímo pod pevností je další malé přístaviště, podobné jako říční překladiště popsané výše. Na řece samotné se začíná rýsovat přehrada s vodním hamrem (kovárna) a dělníci dole pod řekou usilovně rozvodňují řeku Fionn v neprostupné bažiny. Mají trochu ulehčenou práci, protože malé bažiny jsou východně od pevnosti přírodního původu.

Pevnost obývá šedesát vojáků, jsou rozděleni do tří skupin, jedna hlídkuje na hradbách, jedna prozkoumává okolí a jedna je pracovní. K dispozici mají dvacet zedníků, z toho šest trpaslíků a dalších dvacet lidí slouží jako kuchaři, tesaři, kováři a horníci. Jak již bylo řečeno východní stěnu pevnosti tvoří skála, do které jsou navrtány již tři štoly a pomalu se rozbíhá těžba rudy. Až bude hotov hamr, začne se ihned s výrobou zbraní. Celé osazenstvo pevnosti tedy tvoří asi stovka lidí. Velitelem pevnosti je Levislav Čieny, zasloužilý veterán z mnoha šarvátek.

Východní bažiny

Není vidět na krok. Nohy se vám boří do mazlavého bláta. Hejna komárů obtěžují na každém kroku. Někde to tady ale být musí. Tohle místo je zvláštní, podle vojáků se tady mlha nikdy nerozplyne. Možná je to díky té tajemné lodi co o ní mluví. Jde pryč o starou štíhlou veslici, plnou dřev v trupu, s potrhávanými plachtami a s pahýly namísto vesel. Tiše pryč leží na bahně a jako mrtvola. Těžko říct, kde by se tu vlastně v močálech míle a míle od moře vzala. Je možné, že muži z Nového domova mají jen velké oči, jsou to koneckonců původně námořníci a ti jsou jak známo pověřivější než staré báby. Každopádně jestli tam loď je, tak možná ukrývá nějaký poklad a to už stojí za těch pár štípanců a zablácené boty.

Přírodní bažiny na východě (dělníci rozvodňují nyní hlavně západní břeh řeky Fionn) nejsou příliš rozsáhlé. Táhnou se na dvě míle od řeky do vnitrozemí v délce asi pěti mil. Řeči o pokladu jsou zcela zcestné. Loď se v bažinách sice skutečně ukrývá, ale není to žádný starý vrak, nýbrž přízračná loď duchů, na které se do Dračích skal dostal nekromant Varimax před více než třemi měsíci. Ten loď plně ovládá a zatím ji nechává ukrytou v mokřinách, kde ji ale před aldenem objevili plavenští vojáci při průzkumu.

Pokud bude Varimax poražen, pokusí se dostat na loď a odplout pryč. Varimax má s lodí psychické pouto, pozná tedy, pokud bude zničena. Plaveňané jsou sice ostřílení vojáci, ale na druhou stranu jsou pověřiví a dokud nedostanou přímý rozkaz od velitele, nevydají se na její průzkum. A velitel má nyní jiné starosti než nějaký vrak lodi v bažinách. Pokud ale postavy projeví zájem o průzkum, Levislav Čierny je tímto úkolem pověřen.

Bývalá vesnice kmene Bereků

Asi pět set sáhů od jižní hradby Nového domova se rýsují zbytky několika chatrčí. Zčernalé kůly se smutně tyčí k zamračenému nebi. Několik vybělených kostí se povaluje u vchodu do jedné z chatrčí. Je to místo smrti, zmaru a příslibu pomsty. Takhle to tedy dopadne, když se domorodý kmen odmítne podrobit mocnému Mořskému císařství.

Zde ještě před dvěma měsíci sídlil horalský kmen Bereků. Téměř okamžitě po příjezdu vojáků Mořského císařství se strhl prudký boj. Horalé se bránili statečně, ostatně jinak to ani neumějí, ale vycvičené plavenské jednotce se nemohli vyrovnat, a tak ustoupili do skrytého údolí. V troskách vesnice není nic použitelného, cennosti a zbraně si rozebrali vojáci ihned po boji a zbytek věcí se po dvou měsících stal nepoužitelným.

Vesnice kmene Tokarů

Po několika hodinách cesty úzkou soutěskou se vám otevírá pohled na nádherné údolí. Může mít dobře pět mil v průměru a je přibližně ve tvaru kruhu. Je celé zalesněné pokroucenými borovicemi, sem tam z lesa vykukuje vrcholek jedle. Je to zelená oáza mezi strohostí vysokých a příkrých skal. Uprostřed údolí je na skále vystavěná vesnice. Svou velikostí by mohla pojmut na dvě stovky lidí. Je celá obehnaná mohutnou palisádou, takže působí podobně, jako mnohá hradiště Severanů. Zpoza zašpičatělých kůlů se vesele vinou proužky kouře z ohňů.

Uprostřed tohoto údolí je na skále vystavěna vesnice kmene Tokarů. Nejsilnějšího a nejpočetnějšího kmene v této oblasti. Již dlouhá léta svádí s kmenem Bereků válku o nadvládu nad severem hor. Dlouho to byl boj vyrovnaný, přesně řečeno až do příjezdu záhadného cizince, který se vloudil do přízně náčelníka Rekana. Od té doby pomáhal Tokarům v boji s Bereky, a to velmi úspěšně. Velmi Bereky oslabil a to je také jeden z důvodů, proč Berekové tak rychle a snadno podlehli plavenské expanzi. Nyní ve vesnici zastává pozici šamana a je velmi vážený. Vesnici obývá asi sedmdesát barbarů.

Skryté údolí

Po několika hodinách v podzemí konečně vidíte konec chodby a s ní i vytoužený sluneční svit. Vyšli jste před jeskyni a ocitli jste se v dalším údolí. Má jen několik set sáhů v průměru a je téměř dokonale kulaté. A co víc, zdá se, že stěny se směrem vzhůru zužují. Přímo z protější stěny údolí tryská malý vodopád. Jeho voda dopadá do malého jezírka, kde si hraje několik dětí za dohledu svým matek. V údolí je několik zjevně narychlo postavených chatrčí a stanů, opodál se poklidně pase malé stádo horských koz. Obyvatelé údolí jsou vámi evidentně zaskočení, určitě nečekali že je tady někdo objeví. Několik bojovníků si bere své sekery a obezřetně míří k vám.

Právě sem se přestěhovali přeživší členové kmene Bereků, zbyla jich po bojích s Tokary a plavenskými vojáky necelá třicítka. Ono údolí je ve skutečnosti dávno vyhaslá sopka, proto ty zužující se stěny směrem k vrcholu. Jezírko, které se zde nachází je místo, kam musejí dostat Korista, Gorova vyvolence. Musí se vykoupat ve zdejší vodě, neboť byla posvěcena před dávnými časy mocnou Rianninou kněžkou a dodnes má účinky oslabující prokletí.

DODATKY

Cizí postavy

Autorem popisu Cizích postav je Jan „Čenis“ Galeta

Varimax

Člověk, nekromant, úroveň 12. (pokud nevlastníš modul *Nemrtví a Světloňoši*, kde je nekromant popsán detailně jako povolání pro CP, ber Varimaxe jako temného čaroděje na 12. úrovni).

Síla	8/-1
Obratnost	9/ -1
Odolnost	13/+1
Intelligence	14/+1
Charisma	14/+1
Životy	43

Magy 50
Zkušenost 2200

Kouzla, vybavení a magické předměty dle úvahy PJ a textu dobrodružství

Varimax vůbec nevypadá tak, jak by člověk od nekromanta nebo kouzelníka čekal. Je malý, zavalitý postavy, má krátké silné ruce i prsty, na hlavě už jen pár chomáčů blond vlasů a na krku tučný podbradek. Oči má hluboko zapadlé, protože obličej má doslova nakynutý tukem. Rád se obléká do volných rouch výrazných barev.

Za ty měsíce strávené v Dračích skalách sice trochu zhubnul, ale spíše tím, že strava je tady jednotvárná, než že by si jí dopřával málo. Také purpurová, tyrkysová, rudá, pomerančová i citrónově žlutá roucha mu zde poněkud vybledla. Přesto bude setkání s ním pro družinu jistě překvapivé. Soudit podle vzhledu je ale jak známo mylné a v případě Varimaxe to platí zvláště.

Pravdou je, že v Umlčím království sice není žádné „velké zvíře“, ale rozhodně má k takové pozici nakročeno. A právě úkol ve Dračích skalách má být jeho odrazovým můstkem mezi vůdce nemrtvé říše. Proto ze sebe Varimax vydá vše, aby ho úspěšně splnil. V případě, že pro něj bude vše ztraceno, bude bojovat až do poslední kapky krve, protože v Umlčím království se neúspěch netoleruje.

Přidá-li se družina na jeho stranu, bude mít otevřené dveře do Umlčího království se vším, co s tím souvisí a Varimax je jistě nejen bohatě odmění, ale i do budoucna pro ně může mít mnohé úkoly.

Levislav Čierny

Člověk, šermíř, úroveň 9.

Síla 17/+3
Obratnost 9/ -1
Odolnost 15/+2
Intelligence 10/0
Charisma 10/0
Životy 88
Zkušenost 1200

Magická šavle 5/+2/+2, kroužková zbroj, štít, další vybavení dle úvahy PJ, ale už žádné další magické předměty

Zkušený veterán, bývalý kapitán lodě *Jasroluna*, byl do Nového domova „uklizen“ ze dvou důvodů. Jednak mu už táhne na šedesátku a tak ho mladší důstojníci dokáží snadno předčít a nahradit, druhak byl vždy věrný starému císaři Marranovi. Poté, co se při převratu chopila moci císařovna Sagjidara, tak přestal být považován za úplně spolehlivého. V takové díře jako je Nový domov, stovky mil od civilizace, nehrozí, že by kul nějaké pikle. Navíc i zde na něj dohlíží tajný špeh (je jím jeden z vojáků, na dobrodružství to může, ale také nemusí mít žádný vliv, záleží jen na tobě, jakožto na PJ, zda tuto „nahrávku“ využiješ).

Levislav má na ježka střížené šedé vlasy a pečlivě pěstovaný, bohatý plnovous stejné barvy. Tvář mu ošlehaly mořské větry, slaná voda a ostré slunce a kdysi zářivé modré oči s věkem ztrácejí jasnou barvu. Ve své letité kroužkové zbroji i spí a šavli, kterou dostal jako dar od samotného císaře Marrana, má vždy na dosah ruky.

Levislav je tvrdý muž, přísný ke svým podřízeným, ale i sám k sobě. Není však krutý a každého hodnotí podle zásluh. Ačkoliv bude rád, že družina přijela, aby mu byla k ruce a ku pomoci, bude nějakou chvíli trvat, než si postavy získají jeho respekt a úctu (nebo si ji také nezískají nikdy, záleží na jejich jednání). Do té doby jim může připadat jako tyran, ale časem

snad poznají, že je to férový chlap, který by svou novou císařovnu nikdy nezradil, ikdyž ona o něm pochybuje.

Rodim

Barbar, schopnosti hraničáře na 5. úrovni a bojovníka na 2. úrovni.

Síla 12/0
Obratnost 13/+1
Odolnost 15/+2
Intelligence 10/0
Charisma 9/-1
Životy 52
Zkušenost 600

Válečná sekera 4/+3/-1 (proti myšlenkovým bytostem 4/+6/+1, navíc dává bonus +3 na pasti proti zkamenění a zmámení) - pokud ji daruje postavám, bude poté bojovat obyčejnou sekerou, kožená zbroj, dlouhý luk, namísto psa má za pomocníka orla stříbrného, viz bestiář Pravidel pro pokročilé.

Náčelníkovi Bereků je něco mezi třiceti a čtyřiceti lety, je to muž na vrcholu síly. Naneštěstí ať se snaží jak může, vše se mu hrouť pod rukama. Dlouhou dobu sice dokázali Berekové odolávat Tokarům, leč nebylo to díky Rodimově vedení, ale díky pomoci šamana. Jakmile Nomain odešel do smrti, začalo být s Bereký zle.

Rodim tak trpí pocitem zmaru a své vlastní neužitečnosti a selhání. Neokázal ochránit šamana, nedokázal ochránit kmen před Plaveňany ani Tokary a nedokázal ani ochránit svého jediného syna (který je mu jedinou oporou a tím, co ho nutí nevdát a bojovat se životem dál). Při jednání s družinou se sice bude snažit působit dojmem silného vůdce a sebejistého muže, ale vnímavější postavy si mohou všimnout jeho zoufalství, skrytého pod povrchem.

Na pohled působí Rodim impozantně, šíjí má jako býk, ruce a nohy mu pokrývají pletence svalů a když mu dlouhé černé vlasy povlávají ve větru, vypadá jako bůh. Jen kdyby se tak jako bůh dokázal i cítit...

Koristo

Barbar, schopnosti hraničáře na 2. úrovni a válečníka na 1. úrovni.

Síla 11/0
Obratnost 11/0
Odolnost 16/+2
Intelligence 7/-2
Charisma 9/-1
Životy 25
Magy 3
Zkušenost 300

Prokletá členka (snižuje inteligenci o 4 stupně a udržuje nositele v permanentním stavu berserkie), sekera, kožená zbroj.

Mladému Koristovi táhne na osmnáctý rok života. Mezi lidmi svého kmene je už pár let dospělý a funguje jako pomocník a pobočník svého otce. Povahou je tak trochu naivní snílek a hlavně optimista, který vždy vidí jen dobré konce. Nemá proto ani tušení o trápení svého otce. Do všeho se vrhá po hlavě a přemýšlí až potom (proto má na něj prokletí členky tak silný vliv). Je hodně upovídaný a družný.

Pokud se postavám podaří zbavit ho prokletí, bude k nim velmi přátelský (bude si jim cítit zavázán) a začne je obdivovat. Pro barbara z divočiny budou postavy pocházející z civilizace

něčím až skoro neskutečným a vzplane v něm touha poznat svět a vydat se s postavami dál, až budou po konci dobrodružství odcházet (tedy v případě, že budou bojovat na straně Bereků). Pokud jde o vzhled, zdědil Koristo tělesnou konstrukci svého otce a jemnou tvář své zemřelé matky, takže je to skutečně kus chlapa, nejedna Berecká dívka je do něj zamilovaná a zakoukat by se do něj mohla i ženská postava z družiny.

Seržant Lavja

Člověk, hraničář, úroveň 5.

Síla 16/+2

Obratnost 11/0

Odolnost 10/0

Inteligence 14/+1

Charisma 10/0

Životy 29

Magy 15

Zkušenost 450

Šupinová zbroj, široký meč, dýka, štít, dlouhý luk, hlídací pes jménem Barjok (viz PPZ).

Lavja je nevysoký hubený chlap s řídkými vlasy, které skrývá pod koženou čapkou, neustálým strniskem vousů na tváři a pohledem krysy na své zjizvené tváři. Je výborný stopař a lovec a působí jako velitel Levislavových průzkumných oddílů, přičemž mezi muži se těší velkému respektu. Vypadá sice jako šupák nebo bezdomovec (oblečení má otrhané, sám se moc nemyje, zapáchá a má zkažené černé zuby), ale o své vybavení se stará, na rozdíl od sebe, s velkou pečlivostí.

Seržant je veselý chlapík s cynickou povahou, který pro ironickou poznámku nebo vtíp nemá nikdy daleko. Může se snadno stát, že někdo z družiny tento jeho humor nepochopí a bude se cítit uražen. Vyústí-li to ve rvačku (Lavja sice není popudlivý, ale urážet se nenechá a bít se umí dobře), ztratí družina mezi vojáky Nového domova veškerý respekt, který snad mohla mít. A to bez ohledu na to, vyhraje-li seržant nebo postava z družiny. Pobyt v pevnosti pak bude pro družinu probíhat v poněkud dusnější atmosféře, nikdo se s nimi nebude bavit, všichni se na ně budou tvářit kysele a dobrovolně pro ně vojáci nehnu ani malíčkem. Naopak, získají-li si postavy Lavjovu úctu, stoupnou i v očích ostatních mužů v pevnosti.

Levislav Čierny je totiž možná respektovaný velitel pevnosti, ale seržant Lavja je duší Nového domova, na kterého se můžou vojáci i řemeslníci obrátit se svými problémy.

Plavenští vojáci, barbaři

Příkladové vlastnosti: Síla 15/+2, Obratnost 10/+0, Odolnost 15/+2, šupinové zbroje, široké meče a štíty, 60 zt každý, vesměs všichni se schopnostmi válečníků a hraničářů na 1. – 3. úrovni, opět dle úvahy PJ. Velitelé oddílů vojáků a náčelníci horalských kmenů pak mají schopnosti válečníků na 5. úrovních. Mezi plavenkými oddíly výjimečně jedinec se schopnostmi kouzelníka na 2. úrovni.

Bestiář

Autorem popisu nestvůr je Martin „Marty“ Bláha

Každá myšlenková bytost (tedy bytost vyvolaná na Asterion z astrálního světa) má tzv. nižší a vyšší formu. Vyšší je přirozeně silnější a jako PJ se můžeš rozhodnout, které z nich bude tvá družina čelit.

Lod' duchů

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: žádné

Imunity: jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Bojovníci

Životaschopnost: 4

Útočné číslo: (+3 +3) = 6 (nehmotný meč, palcát nebo sekera)

Obranné číslo: (+2 +3) = 5

Odolnost: 15

Síla mysli: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 7

Lučištníci

Životaschopnost: 2

Útočné číslo: (+4 +4) = 8 (nehmotný luk)

Obranné číslo: (+4 +1) = 5

Odolnost: 13

Síla mysli: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 16/magický tvor

Intelligence: 9

Na Lodi duchů je 7 – 12 bojovníků a 4 – 8 lučištníků.

Zkušenost: 3000

Lod' duchů, vyšší

Vlastnosti: vidění ve tmě (pravé), paralýza (Odl –6– nic / paralýza zasažené části těla)

Rezistence: žádné

Imunity: jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Bojovníci

Životaschopnost: 6

Útočné číslo: (+5 +5) = 10 + zvl. (nehmotný meč, palcát nebo sekera)

Obranné číslo: (+3 +4) = 7

Odolnost: 17

Síla mysli: 25

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Intelligence: 8

Lučištníci

Životaschopnost: 3

Útočné číslo: (+6 +6) = 12 + zvl. (nehmotný luk)

Obranné číslo: (+6 +1) = 7

Odolnost: 14
Síla mysli: 23
Velikost: B
Pohyblivost: 20/magický tvor
Inteligence: 11

Na Lodi duchů je 25 – 40 bojovníků a 14 – 30 lučištníků.

Zkušenost: 30 000

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...i na moři širém loď zjevila se znenadání, v oparu mlžném zahalena. V trupu korábu tohoto díry příšerné otevíraly se, že nebylo možno, by loď takto děravá na hladině udržeti se mohla. Když k bárce rybářské přibližovati se počala, byl silný vítr dul proti ní, tu rybáři v panice do vody skákati počali, takový byl strach jejich z korábu přízračného...“

Nepřilíši často se lovci přízraků vydávají na delší plavby po moři, ani se příliš nezdržují hlídkováním na velkých vodních tocích a proto není divu, že zpráv o záhadných lodích s přízračnou posádkou nebylo mnoho. Teprve když lodě duchů začaly ohrožovat kupecké bárky i koráby určené pro přepravu cestujících čím dál tím častěji, byli lovci najímáni jako ochrana ohrožených plavidel a od nich jsme získali dostatek informací o tomto fenoménu. Jediná věc, kterou se ještě nepodařilo uspokojivě vysvětlit, je vznik tohoto úkazu. Jak lze vyčíst ze starých eldebranských bestiářů, má to něco společného s loděmi, jejichž posádka zahynula při ztroskotání, nebo byla pobita do posledního muže. Přitom nezáleží na tom, zda se jednalo o loď obchodní, pirátskou nebo loď naopak podlehla pirátskému útoku. Zkrátka a dobře se občas objeví na mořské, říční či jezerní hladině koráb, který se už na první pohled nemůže udržet nad vodou. Lodní trup je více či méně děravý, plachty protrhané, z ráhen visí zbytky potrhaneho lanoví. Celá loď je jakoby zahalena mlžným oparem a pluje poměrně velkou rychlostí nezávisle na síle a směru větru. Posádku tvoří nehmotná stvoření podobná duchům původních námořníků, z nichž většina je ozbrojena rezavými šavlemi meči nebo kopími, někteří z nich mají i luky. Počet přízračným bytostí na palubě záleží na typu a velikosti plavidla, nejmenší lodě mají posádku čítající deset námořníků, obrovské koráby pak i kolem stovky. Jediným cílem nemrtvých bytostí na palubě je přiblížit se k lodi plující okolo, zahákovat ji a na její palubě pobít všechno živé.

Lodě duchů připlouvají zdánlivě odnikud a mizí neznámo kam. Zdržují se poblíž rušných obchodních tras na moři, pokud se objeví i na řece, musí jít o opravdový veletok, nebo se přepadení odehraje na jejím dolním toku, poblíž delty. Občas se ducholod' ukáže i na hladině některého z velkých jezer. Zatím byl zaznamenán pouze jeden případ, kdy se nechovala agresivně, pouze proplula kolem se svou smutnou, nadějí zbavenou, posádkou přízraků. V ostatních případech vždy zaútočila na plavidlo, které ji spatřilo.

Ani sebelépe vyzbrojený pirátský miralen, vybavený balistou, katapulte a s bojovým mágem na palubě, se ještě nepovedlo loď duchů potopit. Její trup, původně snad dřevěný, bývá obvykle ztvrdlý na kámen. Na lodi není nic, co by se dalo zapálit, a přízraky si ohně na palubě ani nevšimnou. Zvláštností lodi duchů je fakt, že útočí stejně často ve dne jako v noci, v bouři i v plném slunečním svitu. Možná je mlžný opar okolo lodi dostatečnou ochranou před prudkými slunečními paprsky, nelze ale vyloučit ani možnost, že těmto zvláštním nemrtvým světlo nevadí. Jedinou možností, která zatím zabírá se stoprocentním účinkem, je pobít všechny přízračné námořníky, kteří s lodí připluli. S posláním posledního nemrtvého na věčnost zmizí i loď s veškerou svou výbavou. Živí bojovníci, nacházející se v tu dobu na její palubě, by měli umět dobře plavat a neměli by být oblečeni v těžké železné zbroji, protože jinak jim zbývá jen pár minut života.“

Poznámka: Závěrem ještě pár slov k nemrtvým bytostem na palubách lodí duchů. Jsou to jacísi přízrační válečníci, jejichž těla i zbraně jsou nehmotné. Zásahy těchto zbraní mohou způsobovat částečnou paralýzu, některé i otravu. Sami bojovníci vynikají velkou rychlostí útoků, což platí i pro lučištníky, kteří střílejí jeden svítící šíp za druhým. Právě lučištníky se doporučuje zneškodnit hned na počátku boje, protože střílejí neobyčejně přesně a i jejich šípy způsobují otravu nebo částečné znehybnění zasažené oblasti. Kouzly ani psychickými schopnostmi posádky nedisponují, s nad s výjimkou šířit kolem sebe chorobný strach.

Narak

Vlastnosti: jed (Odl – 6 – nic/paralýza), paralýza (viz jed), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 25%, neviditelnost 33%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschopnost: 5 + 4

Útočné číslo: (+4 +6) = 10 + zvl.

Obranné číslo: (+4 +2) = 6

Odolnost: 15

Síla mysli: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 19/humanoid

Intelligence: 12

Zkušenost: 450

Mladý jedinec má vlastnosti dané především druhem těla, do něž se jako zárodek dostal.

Narak, vyšší

Vlastnosti: jed (Odl – 9 – nic/paralýza), paralýza (viz jed), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 50%, neviditelnost 40%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschopnost: 8 + 6

Útočné číslo: (+6 +9) = 15 + zvl.

Obranné číslo: (+7 +2) = 9

Odolnost : 18

Síla mysli: 31

Velikost: C

Pohyblivost 22/humanoid

Intelligence: 15

Zkušenost: 1600

Mladý jedinec má vlastnosti dané především druhem těla, do něž se jako zárodek dostal.

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...hrozný svým zjevem i způsobem, jakým na Asterion ze světa Stínů dostává se. Neboť netvor tento těl lidských toliko jako schránek pro jedince mladé druhu svého využívá. Mnoho lidí pak bestiím nenasytným za objet padne, než z těchto dospělý jedinec vyvine se, by dál zkázu a zmar po světě šířiti mohl...“

Skutečně nepříjemnou formou nemrtvého je bytost zvaná narak. Tento převážně noční tvor připomíná tvarem těla vysokého člověka, jehož kůže je ale černá a velmi hrubá. Hlavu má holou a bez sebemenšího vlasového porostu, ústa trochu větší, než obyčejní lidé a plná zubů ostrých jako břitva. Temné, hluboko zapadlé oči září červeným svitem, jak je to u některých nemrtvých obvyklé. Hlavní odlišnost narak od člověka je patrná na první pohled. Celý se halí do jakéhosi černého kožnatého pláště, který mu vyrůstá z paží, je přirostlý k bokům a končí až dole u chodidel. Po roztažení zjistíte, že se jedná o mohutná křídla, s jejichž pomocí dokáže tato nestvůra velmi dobře létat. Protože narak své zvláště protažené a neobyčejně svalnaté ruce nemůže používat jiným způsobem, než pro manipulaci s křídly, má ještě jeden pár paží, jež končí pařáty s velmi dlouhými drápy na jednotlivých prstech. Tyto pařáty mu slouží jako nebezpečná zbraň a nestvůra jich hojně využívá. Nemrtvý většinou přes den odpočívá na tmavém místě, ven se vydává až v noci. Pohybuje se ve stínech, díky svému tmavému zbarvení dokonale splývá s okolím. Umí se proto zjevit naprosto nečekaně a moment překvapení beze zbytku využívá. Většinou se vynoří těsně za vyhlédnutou obětí, ovine ji svými silnými pažemi a celou ji zabalí do pláště z křídel. Kousnutím do ní vpustí zvláštní látku, která oběť jednak paralyzuje a jednak u ní vyvolá emoce strachu a nenávisti, jež jsou nezbytné pro příchod nemrtvých bytostí ze Stínového světa. Během krátké doby napadený umírá a do jeho těla přichází zárodek narak ze světa Stínu. Zatímco dospělý narak odlétá opět odpočívát, tělo, které ovládá bytost z astrální úrovně, se snaží získat co největší množství potravy. Mladí nemrtví se živí pouze masem a krví rozumných humanoidních tvorů, proto jsou velmi nebezpeční. Jejich tělo se postupně rozpadá a zvětšuje, takže si je nikdo nemůže splést s původním majitelem. Asi po měsíci si nestvůra najde odlehlé místo, kde se obalí slizem, z něhož kolem sebe vytvoří jakousi schránku. Kukla pak ztverdne a tělo uvnitř se začne přetvářet. Po dvou až čtyřech dnech se z ní vyklube nový narak.

Problémem těchto nestvůr je, že potřebují značný přísun potravy. Dospělé bestie mohou létat i na velké vzdálenosti a je možné narazit na ně také na opuštěných místech. Mladí narakové však žijí pouze v blízkosti obydlených oblastí. Jídlo je to jediné co je zajímá, proto se nevyskytují ve skupinách a jeden na druhého se dívají spíše jako na konkurenta než na člena stejného rodu.

Dospělý narak také občas zabíjí lidi, ale spíše je využívá jako schránky pro zárodky svého rodu. V boji dokáže být velmi nepříjemný hlavně díky svým křídům. Nejenže může létat a napadat tak protivníky ze vzduchu, ale také na pevné zemi se mu křídla velmi hodí. Jako pláštěm jimi mává nepřítelům před očima, zabráňuje jim ve výhledu a mate je rychlými pohyby. Jeho pařáty se rychle míhají, dokážou se vynořit náhle zpoza kožnatého pláště a způsobit nepříjemné zranění. Mladí narakové takovou výhodu nemají. Jejich tělo má pořád podobu člověka, kterému bylo odebráno. Je pouze větší, mrštnější a zdaleka není tak omezováno kostmi či klouby. To znamená, že bestie se dokáže pohybovat naprosto nezvykle, je rychlá a silná a rozhodně není dobré ji podcenit. Na rukou jí vyrostly ostré drápy, kterými dokáže způsobit hluboké rány. I zuby má uzpůsobeny k trhání syrového masa a nezajímá ji nic jiného, než ukojení neustálého hladu. Na kořist se obvykle vrhá dlouhým skokem, boj ukončí během několika sekund. Nemrtvá však není odolný vůči žádnému druhu zbraní. Naopak na stříbro nebo svěcenou vodu je velmi citlivý. Vyplatí se být chráněn dobrým brněním, přes které se narakovy drápy vůbec nedostanou. Pro zkušeného bojovníka není mladý narak důstojným soupeřem a i s dospělým nemrtvým si většina válečníků dokáže poradit.

Poznámka: Bylo zjištěno, že čím více potravy mladé nestvůry spořádají, tím silnější je dospělý jedinec. Někteří narakové se musí kvůli nedostatku potravy spokojit třeba jen s desítkou těl, předčasně se zakuklí a po dvou dnech se vyklube velmi oslabený jedinec. Jiným se však může podařit ulovit během měsíce i přes sto lidí. Z takovýchto zárodků se po zakuklení vylíhnou narakové nepříjemně velcí a nebezpeční.

Orghis

Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: neviditelnost 25%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschopnost: 1 + 2

Útočné číslo: $(-2 + 3/+2) = 1/+2$ (pařáty), $(-2 + 3/+3) = 1/+3$ (zuby)

Obranné číslo $(+2 +1) = 3$

Odolnost: 7

Síla mysli: 13

Velikost: A

Pohyblivost: 14/humanoid

Intelligence: 5

Zkušenost: 50

Orghis, vyšší

Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), jed (Odl – 3 – nic/1-3)

Rezistence: neviditelnost 33%, iluze 20%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschopnost: 2 + 3

Útočné číslo: $(-1 + 3/+2) = 2/+2$ (pařáty), $(-1 + 3/+3) = 2/+3$ (zuby)

Obranné číslo $(+4 +1) = 5$

Odolnost: 9

Síla mysli: 20

Velikost: A

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 6

Zkušenost: 120

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...není problémem velkým jednoho či dva udolati, neb přestože rychlostí značnou vynikati mohou, pražádnou ochranu tělo jejich křehké nenese i rannou jedinou meče ostrého bestii přepůliti lze. Však síla jejich v množství jest, ani v grupách vždy zdržují se, by škod větších takto napáchati mohli. Pak nezaleknou se vesnici celou útokem vzíti a toliko vesničánům nemnohým životy holé zachrániti podaří se...“

V minulosti se častokrát stalo, že byli orghisové přehlíženi jako poměrně neškodné bytosti v porovnání s ostatními nemrtvými. Na tento omyl pak doplatilo mnoho lidí, jež byli zmasakrováni hordou těchto bestii. Proč k podobným omylům docházelo? Orgis je totiž poměrně malý, neoplývá silou ani neobvyklými schopnostmi. Je asi jen sáh vysoký, jeho tělo má humanoidní tvar, je však tak vychrtlé, že pod tenkou kůží zřetelně vystupují kosti. Dlouhé, jako tyčka tenké nohy má podivně skrčeny a při chůzi se zvláště pohupuje. Pokud se ale orghis rozběhne, dokáže vyvinout velkou rychlost, protože jeho běh se skládá z jakýchsi přiskoků. Na svou oběť se vrhá dlouhým skokem, jaký by od něj nikdo nečekal. Díky rychlosti je i jeho muží váha schopna srazit středně vzrostlého člověka k zemi. Také paže má tato bestie poměrně dlouhé a tenké, při chůzi se kloubyopírá o zem. Ruce jsou zakončeny pařáty s ostrými drápy, které si brousí při každé příležitosti. Na tenkém krku mu sedí nesouměrně velká hlava, která je trochu protažena dopředu, jako to mají někteří plazi.

V obrovské tlamě má dlouhé špičaté zuby, uzpůsobené k trhání syrového masa. Po stranách hlavy má orghis malé oči, jež svítí zlým, nazelenalým světlem. I když se tato nestvůra může jevit jako velmi slabá na to, že se řadí mezi nemrtvé, není tomu tak. Hlavní síla orghisů je v jejich množství. Pokud se bestii podaří zabít člověka nebo nějakou jinou rozumnou humanoidní bytost, je téměř jisté, že se na tomto místě utvoří trhlina do Stínového světa a do Přírodní úrovně se dostane další orghis. Jak se jejich počet zvětšuje, jsou stále nebezpečnější a pokud už jich je tolik, že si dovolí přepadat i vesnice, je zle. Po vyhlazení vesnice, jež měla padesát obyvatel se tlupa těchto nemrtvých rozroste o čtyřicet i více členů a pokračuje ve vyhazování, ničení, šíření strachu a nenávisti. Proto je nutno nebrat zprávu o šíření orghisů na lehkou váhu a každou takovou hordu vyhladit již na počátku, než se stačí pořádně rozrůst.

Nezdá se, že by těmto stvůrám vadilo jakékoliv podnebí či terén. Vyskytují se všude tam, kde je dostatek lidí. Jak již bylo řečeno, sdružují se zásadně do skupin, protože jen tak mohou napáchat velké škody. Je možno na ně narazit v lesích, na planinách, ve skalnatých i pouštních oblastech. K velkým městům se nepřibližují, napadají spíše osamělé usedlosti, později i různě velké vesnice.

Orghisové vynikají hlavně rychlostí, nezkušeného mohou překvapit svými dlouhými skoky. Při boji mrštně uskakují před údery protivníka a snaží se jej zasáhnout ostrými drápy nebo se do něj zakousnout. Nejsou příliš inteligentní, ale pokud je jich dost, mohou bojovníka obklopit ze všech stran a když se jim ho podaří povalit na zem, je už pravděpodobně ztracen. Bestie se snaží za každou cenu dostat ke kořisti, takže po sobě vzájemně šplhají, odstrkují se a tím se stávají zranitelnějšími. Nejsou odolní vůči magii a i obyčejné zbraně s nimi udělají krátký proces. Na vyhlazení větší skupiny jsou ideální plošně působící kouzla nebo dostatečný počet zkušených bojovníků. Kousnutí orghise někdy způsobí otravu, po zásahu parátem se rána může zanítit, k otravě však nedojde. Obecně platí, že pokud těchto bestii není mnoho, nebývá boj s nimi velkým problémem.

Poznámka: V poslední době začalo být v některých oblastech dobrým zvykem pořádat hony na tyto nestvůry. Pokud je hlášen výskyt tlupy orghisů, sjedou se bojovníci z celého kraje a soupeří mezi sebou v tom, komu se podaří zabít více těchto nemrtvých. V jiných krajích jsou zase najímány party dobrodruhů, které za patřičný obnos hordu těchto nemrtvých zlikvidují. Je dobře, že toto nebezpečí přestalo být podceňováno a lidé už si uvědomují, co by se stalo, kdyby jim horda orghisů přerostla přes hlavu.

Ostatní

Pokud máš k dispozici modul Nemrtví a Světlohoši, můžeš si podle tam popsaného postupu připravit nemrtvé s různými vlastnostmi a schopnostmi. Pokud ne, použij kostlivce, zombie, mumie a ghúly z bestiáře v pravidlech Dračího doupěte.

Stejně tak, pokud budeš využívat nějakou divou zvěř, pro zpestření dobrodružství, obrať se na Bestiář v Příručce Pána jeskyně.